<u>Театр воображения</u>
Мир Тьмы

Сокращённый перевод:
Егор Мельников

Создатели

Концепция и дизайн: “White Wolf Game Studio”

Авторы текста: “White Wolf Game Studio” и Питер Вудворт

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном при содействии Стюарта Вика

Разработчики: Алекс Теодореску-Бадья и Питер Вудворт

Редактор: Кен Клифф

Арт-директор: Паулина Бенни

Вёрстка: Мэтт Милбергер

Внутренние иллюстрации: Сэмюэль Эрайя, Алекси Бриклот, Эвери Баттерворт, Коллин Денни, Нилс Хамм, Бекки Джолленстен, Брэндон Китковски, Козимо Лоренц Панчини, Дэвид Сили, Крис Шай и Ларри Снелли

Дизайн обложек: Мэтт Милбергер

Плейтестеры из сообщества “Camarilla”: Шон Александр, Эйпирл Эсбери, Бекс, Тодд Бранч, Джо Каррон, Уэс Контрерас, Майкл Кёрнатт, Мигель Дюран, Аарон Фенвик, Марк Льюис, Кевин Миллард, Хью Монтгомери, Силья Мюллер, Рэнди Окс, Чарли Роуз, Гай Сеггев, Иеремия Сполдинг, Нико Ван Эрде, Джейсон Уолтер, Эдди Уэбб.

Отдельное спасибо подопытным сви... то есть игрокам Питера Вудворта: Скотту Адамсу, Кевину Аллену, Флетчеру Беннетту, Рику Бродски, Грегу Кёрли, Дэну Дифлавису, Джиму Филлмору, Мэтту Флорентину, Элисон Гол, Стиву Грабанье, Ли Хефнеру, Лю Хинкль, Джеймсу Гассьере, Эми Хаузер, Скотту Кэтингеру, Фрэнку Манне, Кирстен Маскиоли, Дэну Шермонду, Эндрю Скотту, Меган Стритматтер, Тиму Салливану, Джейкобу Терстону, Тому Уилсону и Эндрю Вудворту.

Книга посвящается вам

Искренне благодарим всех, кто когда-либо вкладывал свои силы в проведение игр по **Mind’s Eye Theatre**, будь то многодневные саги на официальных конвентах или скромные игры в маленьких городках. Когда-то мы совершили в ролевой среде настоящую революцию. Настало время рвануть ещё дальше. Берите набор для грима и улыбайтесь. Игра начинается!

От переводчика

Один момент. В этом переводе – пусть и в несколько сокращённом виде – собраны все изменения, новшества и дополнения, которые **Mind's Eye Theatre** вносит в стандартные правила **World of Darkness Rulebook.** Поскольку все правила, не подвергшиеся изменениям, эта книга *копирует* из **World of Darkness Rulebook** целиком, я не стал дублировать их в переводе.

Если вам понадобится текст основной книги правил нового Мира Тьмы, вы всегда можете найти его перевод или даже оригинал в Сети. Иными словами, не беспокойтесь, что в этом документе чего-либо не хватает – напротив, за исключением нескольких малозначимых сокращений, здесь собрана вся уникальная информация по **Mind's Eye Theatre**.

Приятного чтения!

Содержание

Вступление 5
Единственные неизменные правила 5
Карты 6
Распространённые жесты 7
Поправки к третьей главе: Навыки 11
Поправки к четвёртой главе: Достоинства 13
Поправки к пятой главе: Преимущества 14
Поправки к шестой главе: Система 15
Поправки к седьмой главе: Сражения 18
Поправки к восьмой главе: Повествование 21
Повествовательные форматы 22
Характеры игроков 24
Игровая зона 25
Наполнение мира 29
Костюмы 31
Примеры грима 32
Трудности коллективной игры 34
Проведение игр на конвентах 41

Вступление

Игра в **Mind's Eye Theatre** напоминает создание кинофильма – с той оговоркой, что сценарий в нём повинуется действиям самих актёров. Конечно, в игре существует сюжет, а многие события окажутся для вас непредвиденными – но никто никогда не скажет вам, как должен повести себя ваш персонаж. И в отличие от большинства других ролевых игр, граница между вами и вашим героем в этих историях чрезвычайно тонка.

Единственные неизменные правила

Какие бы правила ни озвучивала эта книга или другие руководства по Миру Тьмы, помните, что существует лишь восемь правил, которые никогда – *никогда* – нельзя игнорировать.

Вот они:

• **Это только игра.** Если вы начинаете относиться ко всему слишком серьёзно, расслабьтесь или сделайте перерыв.

• **Никаких касаний.** Не совершайте никаких грубых и агрессивных действий по отношению к другим игрокам.

• **Никаких трюков.** Не лезьте в опасные места, не спрыгивайте с большой высоты и тем более ни на кого не замахивайтесь.

• **Никакого оружия**. Вы можете использовать реквизит, однако учтите, что он может привлечь нежелательное внимание посторонних.

• **Никакой выпивки и наркотиков.** Даже временный всплеск энергии, приходящий с выпивкой, быстро сменяется периодом вялости и сонливости – не говоря о том, что выпивка ослабляет внимательность игрока и портит отыгрыш роли. В крайнем случае вы можете выпить с друзьями после игры или в перерыве. Особое внимание Рассказчикам следует уделить тому, чтобы выпивка не попала в руки несовершеннолетних.

• **Нельзя забывать о посторонних.** Будьте готовы объяснить прохожим, чем вы занимаетесь – а чтобы не отвлекаться, распечатайте пару визитных карточек и вручайте им, обещая рассказать обо всём позже, когда вы не будете заняты проведением самого мероприятия. Если хотя бы часть игры проходит в публичных местах, избегайте слишком частого использования искусственной крови, ограничивайте выбор костюмов, а по возможности даже используйте эвфемизмы. Например, заменяйте слова "пистолет" и "стрелять" на нейтральные – наподобие "собака" и "лаять". Такие слова-замены могут звучать немного сюрреалистично, зато ни один прохожий не станет докладывать в полицию, что какие-то подростки угрожают друг другу, что их вот-вот облает собака.

• **Правила изменчивы.** Не меняйте их на ходу, однако помните, что ни одна книга на свете не обладает большим авторитетом в вашей игре, чем вы сами. В конце концов, даже официальная литература по Миру Тьмы – включая и это самое руководство – заполнена дополнительными, тематическими и даже экспериментальными правилами.

• **Удовольствие должны получать все**. Перечитайте эту фразу ещё раз. Не "вы должны победить". Не "одолейте своих противников". Просто "удовольствие должны получать все". Победить в **Mind's Eye Theatre** – задача не более достижимая, чем победить за ужином или победить в чтении пьесы. Вы можете

попытаться обойти других игроков в выполнении определённых задач, однако смысл любой ролевой игры – получить удовольствие. Иногда подобное удовольствие может принести даже интересный проигрыш вашего персонажа.

Карты

Хотя игромеханические изменения в стандартной системе Мира Тьмы ещё не раз будут рассматриваться в этой книге, важно с самого начала пояснить, как игроки проходят проверки в ролевых играх живого действия.

Вместо игральных костей вы используете колоду из десяти карт (от 2 до 10 + туз для обозначения единицы). Когда наступает время проверить ваши характеристики, ваш оппонент, Рассказчик или Повествователь протягивает вам колоду, и вы вытаскиваете одну карту наугад. К указанному на карте значению вы прибавляете уровни подходящего Атрибута + Навыка + экипировки, Специализаций и прочих бонусов. С терминологической точки зрения *все* модификаторы (включая Навыки и Атрибуты) называют **резервом**, поскольку вы гарантированно получаете эти бонусы вне зависимости от значения карты.

Рассказчик или Повествователь вправе назначать и другие модификаторы, который повышают или понижают ваш шанс на успех.

Если резерв + вытянутая карта в сумме дают хотя бы 10 очков, вы добиваетесь успеха. За каждые 5 очков свыше десяти начисляется по дополнительному успеху. Иными словами, 10 = один успех, 15 = два, 20 = три, 25 = четыре, 30 = пять и так далее.

Если ещё до вытягивания карты обнаруживается, что все негативные модификаторы сводят Атрибут + Навык + экипировку протагониста к нулю, то успехом считается только вытягивается 10.

Проблема с колодами

По возможности постарайтесь, чтобы каждый игрок принёс на игру по одной колоде. Время от времени Рассказчик может объявлять обмен колодами между игроками, с тем чтобы избежать ситуаций, при которых игроки начинают узнавать карты по пятнам, загнутым уголкам и так далее.

Обратите внимание, что иногда вам практически неизбежно будут попадаться игроки, владеющие карточными фокусами. Если вы как игрок видите, что такой игрок использует свои навыки в целях обмана, обратитесь к ближайшему Повествователю или даже напрямую к Рассказчику.

В лучшем случае такой шулер получит предупреждение. В худшем – его попросят покинуть игру.

Рассказчики и Повествователи

Ещё одно ключевое изменение в самом формате игры заключается в распределении организационных обязанностей между Рассказчиком (полноценным “автором игры”) и Повествователями – его доверенными помощниками, которые помогают Рассказчику претворить в жизнь его сложный замысел.

В целом хорошей идеей будет назначить по одному Повествователю на каждые десять игроков. Если хотите, назначьте больше – тогда игроки будут реже отвлекать вас самих.

Как мы ещё увидим далее в этой книге, некоторые Повествователи посвящены во все планы Рассказчика и потому не участвуют в игре, выступая лишь в роли судей или отыгрывая многочисленные второстепенные роли. Другие Повествователи помогают Рассказчику только в некоторых ситуациях и играют вместе с остальными участниками, поскольку знают о предстоящих событиях не больше других.

Как правило, Повествователь хорошо разбирается сразу во всех игровых вопросах, однако некоторые представители этой должности могут отвечать лишь за совершенно конкретную сферу деятельности (например, бой, отыгрыш определённых персонажей, сверхъестественные силы и так далее).

Сам же Рассказчик следит за общим ходом игры, объявляет о новых событиях и решает бесчисленные вопросы, которые не в состоянии разрешить даже Повествователи.

Жесты

Одна из самых необычных сторон **Mind's Eye Theatre** заключается в популярности (а порой и необходимости) особых жестов, которые обозначают разные состояния персонажей. Поскольку ни один игрок не может постоянно выкрикивать, что он невидим, ранен или вообще погрузился в Сумрак, в любой компании существует небольшая череда жестов, обозначающих совершенно конкретные состояния протагонистов.

Хотя новички могут не сразу привыкнуть к подобным жестам, отказ от этой системы может заметно ослабить глубину погружения в игру. Подобно тому, как игрокам следует избегать упоминания игровых характеристик в речи, они не должны и сообщать об изменении своего состояния, если только это не обладает критическим значением для ситуации.

Учтите, что некоторые игроки злоупотребляют распространёнными жестами, пытаясь спрятаться от опасности или запугать других персонажей. Если вы как игрок замечаете подобное жульничество ("Что? Ты думал, что я невидим? Ну странно, я же просто стоял, скрестив руки на груди. Просто не успел положить вторую руку на первую. Я не виноват, что ты не напал на меня, потому что думал, будто я невидим!"), сообщите об этом Рассказчику или Повествователю.

Распространённые жесты

Слева направо и сверху вниз:

Невидимость: одна рука перекрещивает грудную клетку

Давление: одна рука сжата в кулак и находится на уровне головы игрока

Вне игры: указательный и средний палец перекрещены

Телепатия: указательный палец у виска

Неизвестный язык: рука поднята к голове, а большой и указательный пальцы образуют латинскую букву *L*

Обострённое зрение: указательный палец сбоку от глаз

Обострённый слух: указательный палец возле уха

В другом измерении: игрок постоянно показывает окружающим несколько пальцев. Конкретное число задействованных пальцев зависит от конкретного

измерения. В каждой игре другим измерениям приписывается своё число (например, *три – это Сумрак*).



Invisibility
One arm crossed high over chest.



Imposing Presence
One fist held at head-height in the air next to the player, with no fingers extended.



Out-of-Game
One hand held aloft, with index and middle fingers crossed.



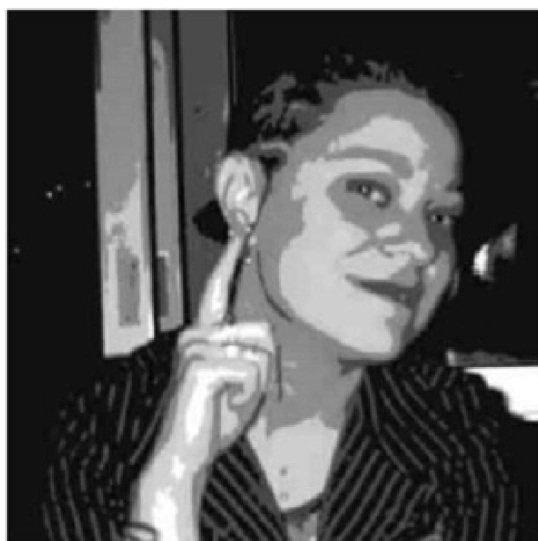
Telepathy
Index finger of one hand touching the temple.



Speaking Different Language
Hand held out, with thumb and forefinger making an "L" shape.



Enhanced Sight
Index finger of one hand, held close to the face, pointing at the eye.



Enhanced Hearing
Index finger pointing at the ear.



On Different Plane of Existence
One hand held at head-height in the air next to the player, sticking out a number of fingers representing the plane of existence the character is on.

“Но мне нравятся чёрные краски!”

Мы ещё многократно затронем вопросы повествования в этой книге, однако следует сразу предупредить молодых Рассказчиков: не превращайте сюжет в парад оккультных диковин.

Мир Тьмы завораживает потому, что многие его элементы *могут* быть связаны со сверхъестественным миром – однако он страшен ещё и потому, что ничто в нём не бывает столь очевидным, как кажется на первый взгляд. Если игроки будут понимать, что *каждый* элемент окружающего их мира связан со сверхъестественными феноменами, они перестанут *искать* эти феномены.

Значительная часть удовольствия, которую мы получаем от Мира Тьмы, заключается в его загадочности. Как только вы перебарщиваете с внедрением сверхъестественных элементов в игру, они перестают быть непосредственно *сверх*ъестественными и становятся просто *естественными*.

В конечном счёте, вы всегда сможете добавить к одному вампиру ещё одного – и, напротив, вам будет куда труднее объяснить, куда делся целый домен кровососов, если вы описали его в начале игры.

Поправки к третьей главе:
Навыки

Отыгрыш Навыков

Хотя ролевые игры и не обязаны быть абсолютно реалистичными (что и видно из самого слова "игра"), это не означает, что вы можете просто сидеть в углу комнаты, попивать кофе и иногда заявлять: "Да, кстати, мой персонаж уже взламывает компьютер подозреваемого".

Если игрок не может выполнить определённое действие сам (например, человек, не имеющий ничего общего с музыкой, не сумеет написать даже плохенькую симфонию) или если определённое действие было бы неосмотрительно совершать на публике (например, если он выхватывает пистолет), достаточно просто сымитировать его. Продолжительные действия не обязательно изображать на протяжении нескольких минут – просто имитируйте их время от времени и напоминайте, что всё ещё занимаетесь той или иной задачей.

"Бесполезные Навыки"

Некоторые игроки считают определённые Навыки – например, Выживание, Ремесло и даже Образование – "бесполезными". Вызвано это тем, что подобные Навыки редко используются для проверок в пылу конфликтов, сражений и разговоров на повышенных тонах.

Секрет заключается в том, что эти Навыки незаменимы, когда дело доходит до поисков важных сведений в местной библиотеке, охоты на дичь в природной глуши и создания деревянных кольев в подвале загородного дома.

Осознавайте, что эти Навыки пригодятся вам в периоды затишья – то есть времени, проходящего между игровыми встречами. Возможно, это делает их использование менее зрелищным, но не поддавайтесь иллюзии: они вовсе не бесполезны. В отдельных случаях они могут спасти вашему персонажу жизнь.

В особенности это утверждение достоверно по отношению к тем компаниям, в которых периоды затишья Рассказчик объявляет не между сессиями, а между крупными *сценами*.

Социальные Навыки в массовых играх

Многие игроки считают, что даже самый явный успех при использовании Социальных Навыков не имеет значения, если игрок не может объяснить, как именно он добивается успеха. Например, если пытаясь склонить собеседника на свою сторону, один игрок успешно проходит проверку Убеждения, другой может и не захотеть соглашаться с ним просто из-за удачно вытянутой карты.

Как быть в таких случаях? Разные игровые компании отвечают на этот вопрос по-разному, однако в целом за долгие годы ролевых игр были выработаны несколько ключевых подходов.

• **Проверка вносит корректировки, но ничего не решает.** Если только собеседник не питает искренней ненависти к тому, в чём его пытаются убедить, он должен несколько изменить своё мнение после успеха своего оппонента. Это изменение не должно быть фундаментальным (религиозный фанатик не усомнится

в основных положениях своей веры), однако оно должно быть заметным – особенно для тех, кто хорошо его знает.

• **Всё по правилам.** Карты определяют исход конфликта. Если один игрок победил другого в честном игромеханическом состязании, тот должен поддаться его уговорам, угрозам или очарованию.

• **Навыки действуют только на персонажей Рассказчика:** И напротив, вы можете решить, что Социальные навыки действуют только на второстепенных героев. Игроки должны решать свои социальные разногласия на словах: даже если они вступают в игромеханическое состязание, проигравший вправе отреагировать так, как считает нужным – или интересным.

Поправки к четвёртой главе: Достоинства

Главное изменение, связанное с системой Нравственности – какой вы можете знать её по другим книгам Мира Тьмы, – заключается в том, что игроки не всегда проходят проверки на получение отклонений. Большинству игроков куда интереснее отыгрывать сами *последствия* понижения Нравственности, чем появление странных комплексов, психологических травм или садистских наклонностей.

По этой причине Рассказчик должен требовать проверок на приобретение отклонений только при совершении самых гнусных злодеяний. Например, если персонаж, обладающий восьмым уровнем Нравственности, совершит преступление, соответствующее Нравственности 4, Рассказчик вправе потребовать от него проверки на получение отклонений. В остальных случаях такие проверки игнорируются целиком.

С другой стороны, от игроков ожидается более явный отыгрыш своего этического разложения при потере уровней Нравственности. Кроме того, в небольших компаниях Рассказчик вполне может сохранить обычную систему получения отклонений: в этом случае игроки проходят такие проверки на всех уровнях Нравственности ниже 8 и при совершении любых, даже сравнительно незначительных преступлений.

Дополнительное правило: Другая Нравственность

Хотя Нравственность отражает сравнительно общечеловеческие представления о нормальном и добродетельном поведении, трудно оспорить тот факт, что она черпает своё вдохновение в христианском вероучении. Ни один разработчик игры не пытался принизить значимость других религий или культур – просто большинство игроков и Рассказчиков, заинтересованных в Мире Тьмы, знакомы с этой системой ценностей лучше всего. Они могут не быть христианами, но они знают, чего ожидать от носителей определённых Пороков и апологетов тех или иных Добродетелей.

Тем не менее, если вам хочется лучше отразить культуру и этику определённых народностей или других социальных групп, вы можете внести в механизм поддержания Нравственности любые подходящие изменения. Просто помните, что высокие уровни этой характеристики должны в той или иной мере отражать *добродетельное* поведение. Люди, склонные к эгоистичному и жестокому поведению, вовсе не следуют “особому варианту Нравственности” – нет, они просто обладают пониженными значениями этой характеристики.

Поправки к пятой главе: Преимущества

“Но я так старался!”

Время от времени игроки пытаются убедить Рассказчика в том, что они могут приобрести Преимущества, которые и с технической, и с логической точки зрения можно получить только по праву рождения. Никакие тренировки не наделят человека полноценной амбидекстрией или гигантским ростом.

Теоретически вы можете позволить игроку приобрести такое Преимущество в порядке исключения, заявив, что несколько месяцев, проведённые в изнурительных тренировках, раскрыли заложенный в него потенциал. Тем не менее, будьте готовы к тому, что сразу после этого с аналогичными просьбами к вам начнут обращаться все остальные. Помните, что запреты потому и введены в игровую систему, что они помогают подчеркнуть ценность врождённых, а не приобретённых способностей персонажа.

Поправки к шестой главе: Система

Проверки вслепую

Время от времени будут наступать моменты, в которых персонажу и самому неизвестно, преуспел он в определённом действии или нет. Возможно, он ищет выход в кромешной тьме. Возможно, он просто отравлен. Возможно, он бродит по миру грёз и не понимает его законов.

В таких ситуациях проверки за персонажа может пройти сам Рассказчик или доверенный Повествователь. Вытянув карту, он объявляет, как выглядит или ощущается результат действия, но не называет суммы успехов, как и не уточняет, достигнут ли успех вообще.

Само собой, этим правилом никогда не следует пользоваться для нанесения постоянных травм или убийства протагониста. Такие катастрофические последствия игрок должен навлечь на себя лишь по собственной воле. Никому не захочется потерять персонажа лишь потому, что так захотел Рассказчик.

Дополнительное правило: Никаких провалов

В некоторых ситуациях Рассказчику просто невыгодно, чтобы игроки имели реальный шанс на провал. Например, если они участвуют в полицейском расследовании, они просто *обязаны* найти улику, чтобы пуститься в захватывающую погоню за убийцей.

В других ситуациях отсутствие провала необходимо не столько Рассказчику, сколько игроку: например, трудно играть роль безупречного взломщика, если карты всё время выдают игроку *провал*.

В таких случаях Рассказчик может прибегнуть к одному из следующих правил. Прежде всего, он может заявить, что в пределах определённой сферы деятельности (например, при осмотре мест преступлений или при использовании своих профессиональных Навыков) персонажи всегда получают хотя бы один успех. Трудность здесь заключается в том, чтобы получить *больше одного* успеха, а значит – приобрести и более точные сведения.

Один из способов оцифровать такие проверки выглядит так. Игрок добровольно приписывает себе штраф -3 и проходит проверку по обычным правилам. Даже в случае провала он получает один успех. Реальный провал ожидает его только в одном, весьма маловероятно случае: если при вытягивании карты игрок получит туз (*единицу*), он должен немедленно перемешать колоду и снова вытянуть карту. Если и на этот раз он вытянет туз, его ожидает провал. Этот способ практически гарантирует, что игрок добьётся успеха, однако при этом несколько понижает его шансы на достижение нескольких успехов.

Другой способ предполагает, что если резерв персонажа достигает определённого значения (определяемого Рассказчиком), игрок гарантированно достигает успеха, если только не вытягивает туз. Этот способ крайне похож на предыдущий, однако вместо понижения резерва на -3 единицы он просто требует от игрока владения определённым уровнем характеристик.

Дополнительное правило:
Социальные Преимущества в период затишья

Как правило, в период затишья – то есть времени, проходящего между игровыми встречами – каждый персонаж может совершить лишь одно действие (например, найти пищу в лесу, опросить свидетелей по всему городу или провести научный эксперимент). Тем не менее, некоторые Социальные Преимущества существуют именно затем, чтобы персонаж мог сосредоточиться на свои делах и передать менее важные (а порой и *более важные*) остальным.

Если Рассказчик согласен использовать это опциональное правило, он может разрешить игрокам делегировать выполнение определённых задач своим Слугам, Союзникам, Наставнику и другим товарищам, находящим своё воплощение в Социальных Преимуществах.

По умолчанию одно Преимущество (независимо от своего уровня) позволяет делегировать лишь одно действие. Если игрок обладает несколькими вариантами одного Преимущества (например, *Союзниками в полиции* •• и *Союзниками в медицинской сфере* •), он может поручить выполнение одного задания каждому из них (то есть игрок из вышеупомянутого примера может делегировать две задачи, одной из которых займутся медики, а другой – полицейские). Уровень Преимущества отражает лишь степень риска, на которую друзья и слуги протагониста готовы пойти ради выполнения его поручения.

При желании игрок может делегировать свою работу другого персонажу или *его* Союзникам, Слугам и другим соратникам. В таком случае другой игрок теряет возможность выполнять соответствующее количество дел в период затишья.

Дополнительное правило:
Вопрос решительности

При желании Рассказчик может постановить, что максимальное число действие, которые можно совершить во время затишья, равно Решительности персонажа. Иными словами, большинство игроков будут совершать по два действия, в то время как некоторые смогут совершать и по пять. Если вы объединяете это правило с предыдущим, то у иных игроков будет возможность совершать *по десять и более* действий в период затишья. Иными словами: знайте характеристики своих игроков и будьте готовы к последствиям их использования.

Карты с задачами

Один из способов погрузить участников в игру заключается в размещении на территории игровой зоны особых карточек, содержащих описание необычных предметов или явлений.

Как правило, в дополнение к описанию самого явления Рассказчик оставляет на карточке указание с игромеханическими проверками, которые можно пройти для внесения изменений в это явление или предмет.

Например, Рассказчик может упомянуть, что в шкафу безумного оккультиста находится книга, прочитав которую, персонаж может узнать важные сведения о сюжете. Для этого ему нужно пройти проверку определённого Атрибута + Навыка с тем или иным штрафом. В случае успеха игрок должен обратиться к ближайшему

Повествователю или даже лично к Рассказчику, чтобы узнать, какими знаниями наделил его этот колдовской фолиант.

Некоторые карточки могут обладать однократным действием: в этом случае Рассказчик может попросить игрока разорвать карточку сразу после использования. Возможны и другие варианты: например, если мистическую реликвию можно использовать только несколько раз, на карточке может быть отведено место под несколько цифр. Каждый раз, когда игроки будут использовать эту реликвию, они будут отрывать от карточки по клочку с очередной цифрой.

В крайнем случае от игрока может потребоваться найти Повествователя и передать ему использованную карточку, с тем чтобы он вернул её в игру, когда сочтёт нужным.

Хотя карточки часто связаны с проведением умственной деятельности наподобие экспериментов, поиска информации в чужом компьютере и так далее, ничто не мешает Рассказчику обыгрывать с помощью карточек и физические преграды, и даже второстепенные социальные сцены.

Например, если вся локация представляет собой особняк, в котором произошло убийство, Рассказчик может положить на стол карточку, предлагающую игроку подслушать разговоры прислуги. Для этого игроку достаточно пройти проверку Манипулирования + Общения. В случае успеха игрок узнаёт информацию, приведённую на обратной стороне карточки. В случае провала прислуга отказывается говорить или даже сообщает о назойливом чужаке хозяину дома, которого отыгрывает Повествователь.

Хотя может показаться, что игроки смогут игнорировать проверки и сразу подглядывать, что находится на обратной стороне карточки, учтите, что сама потребность в размещении карточек может возникнуть у Рассказчика только при проведении игры в крупном, шумном, заполненном людьми помещении. В таких условиях игроки будут находиться у всех на виду и потому едва ли прибегнут к жульничеству. Более того, если дело дойдёт до проверки, то её провал засвидетельствует как минимум второй игрок (тот, из колоды которого вытягивается карта).

И всё же осознавайте, что расставляя по игровой зоне такие карточки, вы неизбежно рискуете. Кто-нибудь может попытаться обойти правила или даже заглянуть в графу успеха случайно. И что хуже всего, как только это сделает один, желание обращаться с карточками честным путём начнёт отпадать и у остальных.

Поправки к седьмой главе: Сражения

Переговоры

Начнём с признания: **Mind's Eye Theatre –** игра социальная. Как мы ещё успеем заметить в следующей главе, она несколько уступает своим настольным аналогам с точки зрения разрешения боевых конфликтов и физических угроз вообще.

По этой причине игрокам, решившим вступить в физический бой, настоятельно рекомендуется обсудить его общий ход на словах. Ещё прежде чем они обратятся к помощи Повествователя, отвечающего за схватки, они могут обсудить все боевые модификаторы и планируемую тактику в разговоре друг с другом.

Если только кто-нибудь из игроков не принадлежит к числу тех, кто всё ещё ищет в ролевых играх "победы", все смогут насладиться выбором негативных модификаторов и других трудностей для своих персонажей.

Что важнее всего, игроки должны обсудить, на какой стадии они хотели бы завершить схватку. Например, далеко не каждая потасовка между людьми – и даже не каждое сражение между настоящими врагами! – приводит к смерти одного из них. Так, двое игроков могут решить, что сражение закончится после получения первого очка летальных повреждений, после потери сознания одним из участников или даже после того, как один из них согласится перейти к мирным переговорам, чтобы не рисковать Здоровьем и дальше.

Учтите, что некоторые ролевики заходят в использовании этой техники настолько далеко, что вообще не прибегают к каким-либо проверкам и на словах решают, кто сколько урона получил.

Если другой игрок совершенно не хочет вас слушать и пытается искалечить или убить вашего персонажа, напомните ему обо всём, что может остановить его руку. Например, заявите, что за вашу смерть или инвалидность будут мстить другие представители вашего коллектива. Напомните несговорчивому игроку о его падающей Нравственности, о неизбежном гневе ваших влиятельных родственников и друзей – или просто о вероятном полицейском преследовании.

И только если вы не готовы определить условия схватки на словах, обращайтесь к Повествователю.

Пример боевых переговоров

Опытные игроки могут хотя бы частично совмещать боевые переговоры с отыгрышем своей роли. Конечно, определённые элементы игромеханики будут проскальзывать в такой речи, однако они не собьют игру целиком.

– Всё, конец тебе!

– Понял. Переговоры?

– Конечно.

– П-почему ты хочешь меня убить?

– Ты дерзнул насмехаться надо мной на глазах у моих людей! За это я вырву тебе язык!

– Я понимаю тебя. Но подумай сам! Если ты убьёшь меня, об этом узнает полиция. Ты закончишь свои дни в тюрьме или будешь вынужден убегать – а ведь

ты и сам видел, какие чудовища скрываются за пределами города. Может, я принесу тебе искренние извинения, а ты ограничишься грозным предупреждением? Честно слово, я понял свою ошибку!

– Хорошая попытка, но ты не усвоишь урок, пока о нём не станет напоминать твоё тело. Последнее время меня очень, очень злили такие, как ты. И я хочу сделать из тебя пример для остальных.

– О. Тогда, боюсь, мне придётся уйти в глухую защиту. Не спорю, шансов у меня мало, поэтому сильно это мне не поможет. Может, сломаешь мне руку или ещё что-нибудь? Только не лицо, ладно?

– Да, звучит здорово. Пусть это будут два очка летального урона, и ещё ты получишь штраф -2 на совершение действий, требующих обеих рук. Залечится к концу следующей сессии. Пойдёт?

– Сурово, но справедливо.

– Ну, готов испытать страшную боль?

– Ага. Давай ты встанешь у меня за спиной и вывернешь мне руку. До тех пор, пока я не подам сигнал, будешь имитировать захват.

– Отлично! Итак, насчёт твоих шуточек...

Бой

Безусловно, большинство сражений всё-таки требуют присутствия Повествователя. Когда сражение начинается, Повествователю следует громко об этом заявить. Окружающие должны быть в курсе, что рядом проходит схватка и что они должны реагировать на это соответственно. В крайнем случае окружающие могут тихонько продолжить играть свои роли и отреагировать уже на *результаты* сражения.

Это же касается завершения боя и его перерывов: например, Повествователь может объявить пару минут чистого отыгрыша в промежутке между двумя стадиями сражения. Если он это делает, ему следует убедиться, что его слова слышат все участники – включая тех, кто в сражении не участвует.

Массовые сражения

Готовьтесь: такая сцена настанет в вашей игре практически неизбежно. Несколько игроков – если даже не *несколько десятков* участников – захотят решить свои разногласия силовым путём.

В этом случае Повествователь, отвечающий за боевые сцены, должен собрать всех желающих в одном месте, после чего начать громкий отсчёт от трёх до одного. На счёт “один!” игроки должны показать на тех, кого они собираются атаковать (если сразу нескольких, они должны обозначить общее направление обеими руками и громко перечислить предполагаемых жертв). Игроки, желающие уклоняться, прятаться или бежать, должны показать на самих себя.

Технически боевая сцена проходит по обычным правилам с одной важнейшей оговоркой: каждого бойца враги могут атаковать не больше четырёх раз за раунд. Как только одного персонажа атакует четвёртый раз в пределах одного раунда, остальные противники (даже желающие атаковать лично его) будут вынуждены выбрать другие цели.

Считайте, что они просто мешают друг другу, задевают соседей руками или плечами, натыкаются на действие чужих заклинаний или просто отвлекаются на других противников.

Наконец, не стоит и говорить, что Повествователь всегда может разделить бойцов на несколько групп, после чего столкнуть друг с другом уже победителей.

Поправки к восьмой главе: Повествование

Опросы

Проведение крупномасштабной игры требует постоянного взаимодействия между Рассказчиком и игроками. Что бы вы ни задумали для грядущей игры, будьте готовы к тому, что многие игроки придут на неё со своими желаниями, стремлениями и амбициями. При возможности старайтесь заранее узнать, что хотят видеть в игре её непосредственные участники.

Например, вы можете выложить Интернет-анкету, в которой игроки смогут распределить от 1 до 10 баллов между несколькими шкалами своих интересов. Например, шкалы “Загадки и саспенс 9”, “Политика и интриги 7” и “Схватки и приключения 3” означают, что игроку интересно разгадывать жуткие тайны и немного меньше – участвовать в политических перестановках. Чего ему совершенно не хочется, так это бороться за жизнь и карабкаться по отвесным стенам.

Хорошей идеей будет спросить о заинтересованности игроков в сверхъестественных элементах, зловещих тайнах, политике и социальных интригах, физических действиях и персональных сюжетных линиях (вроде попыток увязать свою “старую жизнь” и новое сверхъестественное бытие в качестве вампира).

Повествователи

Провести большую игру в одиночку практически невозможно. Даже если это вам и по силам, едва ли вам захочется узнать о случайных (или намеренных) нарушениях правил или других проблемах неделю спустя. Иными словами, не взваливайте всю ответственность за проведение игры на себя.

Повествователей можно условно разделить на два типа: тех, кто в курсе ваших сюжетных планов и *не играет сам*, и тех, кто отвечает только за небольшую сферу деятельности вроде разрешения боевых ситуаций, организации сцен для второстепенного задания и так далее. Второй тип Повествователей может участвовать в игре – всё, что требуется от таких игроков, заключается в простой готовности время от времени выходить из образа и заниматься решением организационных вопросов.

Хотя вы можете доверить Повествователям проведение отдельных сцен (что в каком-то смысле делает их *Рассказчиками*), помните, что именно вы должны контролировать ход игры. Просто не перегните с демонстрацией своей власти: если вы будете слишком часто оспаривать или отменять решения Повествователя, игроки перестанут их слушать, а сами Повествователи могут затаить на вас обиду.

Специализированные Повествователи

Иногда вам не нужен "просто Повествователь". Случается так, что вам требуется человек, который будет прекрасно помнить все боевые правила, ещё один помощник, хорошо разбирающийся в особенностях применения

сверхъестественных сил, и ещё один – умеющий отыграть второстепенную, но сюжетно значимую роль.

В таком случае вы можете не выдёргивать одного из участников из игрового процесса, превращая его в полноценного Повествователя, а лишь попросить его помогать другим игрокам (и вам лично) при возникновении совершенно определённых трудностей.

Примерами таких специализированных ролей могут быть несколько следующих.

• **Судья** хорошо разбирается в игровой механике

• **Маска** играет одну или несколько второстепенных ролей, получая от вас указания по её отыгрышу. В отличие от большинства других Повествователей, Маска может практически не разбираться в правилах: от него требуется лишь умение соответствовать своей роли.

• **Муза** направляет игроков в правильном (с сюжетной точки зрения) направлении. В идеале каждая Муза связана лишь с одной веткой повествования и не должна отвлекаться сразу на все сюжетные линии.

• **Оракул** записывает все видения, грёзы, пророчества и ясновидческие озарения, полученные персонажами благодаря оккультным способностям. Позже он показывает вам, что "увидели" игроки, позволяя внести в сюжет нужные изменения.

• **Шериф** занимается разрешением боевых ситуаций.

• **Сплетник** отыгрывает Контакты, Союзников и Слуг, а также собирает информацию обо всех слухах, интригах и политических перестановках в игровой зоне.

• **Учитель** распределяет опыт и помогает игрокам изобразить своё обучение новым способностям в ходе игры.

• **Гуру** отвечает за путешествия в другие измерения.

• **Мистик** занимается вопросами, связанными с конкретной сверхъестественной расой. Например, в пределах игры Рассказчику может потребоваться сразу **Вампир** и **Оборотень** – то есть два Мистика, отвечающие за Сородичей и Отверженных соответственно.

Повествовательные форматы

По мере развития ролевых игр живого действия игроки и Рассказчики по всему миру выработали далеко не один стиль игры, подходящий для разных компаний и жанров. Четыре из этих форматов заслуживают особого упоминания.

• Стандартный формат: Массовая игра

Именно этот формат представляют себе игроки, когда слышат о ролевых играх живого действия. Практически всё, что написано в этой книге, в той или иной форме рассчитано на проведение массовых игр. Тем не менее, от такого формата отпочковывается сразу несколько примечательных вариантов.

• Опциональный формат: Игра командами

Игроки делятся на несколько групп, приблизительно равных по размеру. Например, пятнадцать игроков могут поделиться на команды А, Б и В по пять человек в каждой. В каждый отдельный период времени настоящими игроками становятся только члены одной команды. Остальные группы выступают в роли второстепенных персонажей: союзников, антагонистов, слуг и так далее.

Время от времени Рассказчик объявляет смену игроков: в этом случае уже следующая команда занимает позицию протагонистов, в то время как первая начинает играть роль второстепенных героев.

Если возможно, Рассказчик может даже определять для второстепенных героев особые цели, позволяя им не только реагировать на действия основной команды, но и играть самим – просто на менее приоритетном уровне.

Как правило, смена команд происходит только к началу следующего дня игры, однако при желании (и особенно если вы привыкли к быстрой смене игровых эпизодов) вы можете крутить это колесо по несколько раз за вечер.

• Ещё одна опция: Чередование

Вы можете потратить один месяц на проведение игр *командами* (по правилам, озвученным в предыдущем пункте), однако уже на следующий месяц устроить обычную массовую игру, в которой участники всех команд будут выступать в своей “протагонистической” роли.

Особенно хорошо такой необычный формат подходит для проведения эпических игр, поскольку сначала игроки смогут поучаствовать в нескольких малых сюжетных линиях, после чего встретятся для отражение общей, глобальной угрозы. Учтите, однако, что смена формата поначалу может запутать игроков: для решения этой проблемы вы можете привлечь бóльшее число Повествователей.

• Гибрид “живой” и “настольной” игры

Ролевые игры живого действия идеально подходят для большого числа участников, плетения интриг, коллективного решения проблем и отыгрыша человеческих взаимодействий в сложных социальных условиях. Настольные игры лучше работают с маленькими компаниями, боевыми сценами, устранением физических угроз и путешествиями. Если все игроки (и особенно Повествователи) знакомы с обоими форматами, ничто не мешает вам просто объединить их сильные стороны и решать физические проблемы (особенно связанные с историями небольших игровых групп) на настольном уровне, после чего возвращаться к живому отыгрышу интриг и политики.

Побочные встречи

Время от времени к вам будут обращаться игроки (если даже не целые группы игроков), которые хотят отыграть личные ветви сюжета или побочную деятельность, которую обычно принято оставлять за кадром. Как только у вас накопится достаточное количество таких желающих, вы можете объявить о проведении дополнительной игровой встречи, во время которой вы сможете коллективно “расправиться” с этими провисающими линиями.

Если у вас достаточно места, игроки могут сыграть все эти линии одновременно. В обратном случае попросите всех ограничить свои похождения одной-двумя сценами и сыграйте все дополнительные сюжетные линии по очереди.

Характеры игроков

Хотя было бы невозможно подразделить всех игроков на несколько простых типажей, существует несколько самых общих моделей поведения, которых придерживается большинство ролевиков.

Например, некоторые игроки стараются вжиться в роль так глубоко, что перестают следить за правилами и сюжетом, вместо этого упиваясь одним лишь отыгрышем. Другие, напротив, пытаются достичь победы над другими командами любой ценой и не особенно вкладываются в убедительность своей роли.

Так или иначе, существует несколько чрезвычайно условных типов, к которым принадлежат разные игроки – а значит, и несколько способов справиться с ними во время игры.

• **Гиперактивные игроки:** Такие ролевики всегда пытаются перехватить инициативу у окружающих и внести в игру что-нибудь своё. Они редко следят за сюжетом и часто просто уходят в сторону от основной линии повествования. Постарайтесь напомнить им, что они игнорируют важные стороны сюжета, а чтобы они не чувствовали, что их "ограничивают" в свободе действий, дайте им должностную позицию или другую видную роль, которая наделяет их определённой властью, но в то же время обязует двигаться по сюжету.

• **Пассивные игроки:** Такие ролевики могут и не казаться пассивными с точки зрения своих коммуникативных способностей, однако они занимаются только решением тех проблем, которыми их наделяет Рассказчик или окружающие. Сами они новых зацепок не ищут и могут провести половину игры, блуждая по стартовым локациям. Уделите таким игрокам немного своего времени. Поинтересуйтесь, что им хотелось бы делать на протяжении дальнейшей игры, и постарайтесь подвести их к основному сюжету. Например, если им хотелось бы расследовать важное преступление, придумайте его и разбросайте по сюжету улики, подводящие его к переломному моменту *основного* сюжета. Не давайте ему слишком долго оставаться вдали от других игроков.

• **Актёры:** Актёры настолько вживаются в свои роли, что нередко отказываются окончательно выходить из неё даже во внеигровых ситуациях. Если это не создаёт проблем, дайте им побольше возможностей общаться с другими игроками и в то же время старайтесь не нагружать их игромеханическими проверками. Особенно хорошо в этом смысле подходят социальные и политические ситуации, в которых актёры могут помногу говорить с окружающими и поменьше вытягивать карты. Если проблемы всё-таки возникают, отведите их в сторону и напомните, что это игра – и что она должна приносить удовольствие остальным.

• **Игромеханики:** И наоборот, вам нередко будут встречаться ролевики, которые интересуются строго механической частью игры или даже пытаются "победить" окружающих, используя для этого игровые правила. К слову, это не всегда значит, что они плохо отыгрывают свои роли. Так или иначе, старайтесь давать им задания, связанные с активным использованием своих Навыков, Преимуществ или мистических сил. В сущности, если им нравится рассуждать конфликты при помощи игромеханики, вы даже можете сделать их Повествователями.

Игровая зона

В идеале вся территория, предназначенная для игры, должна состоять из нескольких маленьких комнат (в которых игроки смогут проводить тайные встречи или попросту отдыхать между сценами) и хотя бы одного крупного помещения.

Будет здорово, если вы подыщете и подсобное помещение для хранения или смены костюмов. Комнату с освежающими напитками и едой – как мы ещё успеем увидеть далее – можно вписать в естественное окружение: отводить под неё отдельное помещение не обязательно.

Старайтесь проводить игру в тех местах, в которых на вас не будут жаловаться соседи или прохожие. Вы только выиграете, если в выбранном помещении будет хорошая звукоизоляция.

Если в игре участвует сравнительно небольшое количество людей, подумайте о том, чтобы провести её у себя дома или в квартире другого участника. Это полностью исключит шанс появления незнакомых (и недовольных) людей и позволит вам контролировать всё, что происходит на территории игровой зоны.

Другими подходящими местами для проведения игры можно назвать городской парк, арендованный зал, гостиную общежития, ночной клуб, центр для проведения всевозможных конвентов (в том числе ролевых), конференц-зал отеля и даже музей или супермаркет – само собой, если вы договоритесь с администрацией.

Однако учтите, что чем публичнее выбранное вами место, тем выше шанс, что вам станут докучать прохожие. До тех пор пока вы не находитесь на своей частной территории, вы обязаны – пусть даже кратко – объяснить прохожим, чем именно вы занимаетесь. Попытка проигнорировать их может привести к появлению администрации или полиции, что легко может разрушить вашу игру.

В этом смысле вам может помочь один старый, проверенный трюк: распечатайте несколько визитных карточек и вручайте их заинтересованным прохожим. Говорите при этом, что сейчас вы не можете отвлекаться, поскольку заняты проведением самого мероприятия – но чуть позже вы сможете созвониться или списаться. Как правило, это позволяет унять любопытство любого зеваки.

Используйте то, что у вас уже есть

Это может показаться неочевидным, однако совет, вынесенный в заглавие этого раздела, – один из лучших, который только можно дать начинающим Рассказчикам. Старайтесь выжать максимум из тех помещений, предметов, ламп, саундтреков и других элементов *реального* мира, которыми вы располагаете. Если у вас есть стулья, вы можете поставить их в ряд и объявить, что это автобус. Позже вы сможете перераспределить их и изобразить театральный зал.

Конечно, не следует перебарщивать: сырой подвал никогда не будет восприниматься игроками как бальный зал. Однако он может стать и пыточной комнатой, и замшелым логовом оборотня, и склепом с призраками, и заброшенной фабрикой. Просто старайтесь придавать комнате хоть немного другой вид при переходе игроков из одной воображаемой локации в следующую. Например, если игроки посещают заброшенный дом, вы можете прикрыть окна досками и заявить, что они накрепко заколочены.

Этот же принцип работает и в случае с размерами комнаты. Постарайтесь зарезервировать небольшие помещения для внеигровых нужд *или* используйте их в качестве тайных мест для встречи между небольшими группами персонажей.

Не используйте такие комнаты для переломных сюжетных моментов. Штурмовать "дом с привидениями", который в действительности представляет собой узенький туалет с раковиной, будет не просто сложно, а невозможно в принципе.

В то же время не торопитесь ограничивать использование крупных помещений лишь проведением сцен, которые разворачиваются на больших территориях воображаемого пространства. Например, *бо́льшая* часть обширного помещения действительно может воплощать городскую площадь, однако отдельные зоны комнаты вы можете отдать под другие локации.

Разделить одну комнату сразу на несколько можно при помощи бельевой верёвки и тёмной ткани. И наконец, не торопитесь создавать отдельные помещения для малоиспользуемых локаций: например, если библиотека понадобится игрокам всего раз за игру, вы сможете отвести под неё любое, даже самое маленькое помещение.

Иными словами, следуйте тому совету, который был вынесен в заголовок всего раздела. Используйте то, что у вас уже есть. Если даже потолок комнаты или крыша дома может обогатить внутриигровую среду, незамедлительно этим воспользуйтесь. Задействуя для игры каждый элемент реального мира, вы можете добавить в свою историю куда больше, чем сами подозреваете.

Долой всё знакомое

Не поймите предыдущий совет превратно: используйте элементы реального мира, но придавайте им совершенно новый контекст. Во многом создание атмосферы подразумевает не добавление чего-то нового, а устранение всех отвлекающих факторов. Вспомните поговорку "с глаз долой, из сердца вон".

Уберите всё, что вызывает ненужные ассоциации с повседневной жизнью. Самые крупные объекты прикройте тканью. Спрячьте свою коллекцию ролевых книг и выбросьте коробки из-под пиццы. В крайнем случае просто распределите предметы и мебель по-новому, чтобы ни один элемент помещения не казался вашим друзьям (как и вам самим) по-настоящему знакомым.

Статичное и динамичное окружение

Начинающие Рассказчики часто считают, что игра обязательно должна проходить сразу в нескольких помещениях. Тем не менее, выбор между одним и несколькими помещениями во многом зависит от того, какую игру вы вообще собираетесь провести.

Например, для сюжетов, посвящённых исследованию дом с призраками или выживанию нескольких человек в условиях ограниченного пространства, гораздо лучше подойдёт статичное окружение. Вы можете иногда менять расположение реквизита или передвигать столы для изображения перехода в другие комнаты, однако в целом вся игра может пройти буквально в одном помещении.

Динамичным окружением называется постоянная смена локаций. Безусловно, если у вас есть возможность отвести под каждую *внутриигровую* локацию по

отдельной комнате, воспользуйтесь этой возможностью. Тем не менее, в большинстве случаев это и невозможно, и даже не нужно. Просто повесьте на стенах (или разложите на столах) таблички с надписями наподобие “Бар в 10 минутах ходьбы”. Игрок, желающий перебраться из текущей локации в бар, должен просто потратить 10 минут вне игры. После того он начинает действовать *в той же самой локации*, однако меняет свой отыгрыш, показывая, что он находится в совершенно другом месте.

Во избежание путаницы между игроками, находящимися в "разных" местах, вы можете разнести такие внутриигровые локации по разным секторам одного реального помещения. В крайнем случае игроки могут просто использовать жесты и символы, показывающие, в каком месте они находятся в данный момент.

Внеигровые комнаты

И к слову о внеигровых комнатах: постарайтесь подыскать место, в котором будут отдыхать игроки, которым понадобилось выйти из игры либо по правилам (например, в порядке перехода в другую локацию), либо по личной необходимости.

При желании вы можете разместить там и столики с освежающими напитками: подробнее об этом мы поговорим уже очень и очень скоро.

Запахи

Хотя за создание атмосферы во многом отвечают музыка и освещение – о чём мы поговорим буквально в следующих абзацах, – не следует недооценивать силу запахов. Подберите несколько интересных запахов для игры, а по возможности даже меняйте их в зависимости от ситуации.

Всегда начинайте с малого и понемногу увеличивайте доху эфирных масел или благовоний. И конечно, учтите, что у игроков может быть аллергия на определённые виды запахов.

Освещение

Освещение представляет собой один из самых простых и в то же время убедительных способов произвести на игроков правильное атмосферное впечатление. Даже самая простая и знакомая комната полностью преображается при свечах, а грамотное использование цветных ламп может изменить настроение во всей истории.

При желании вы можете даже использовать цветовой код: например, красное освещение хорошо подходит для драк и других проявлений страсти, мягкий белый свет – для создания гостеприимной обстановки, а яркий жёлтый – для имитации солнечного света в вечернее время. И напротив, синий цвет хорошо заменяет лунный и звёздный, зелёным хорошо освещать игроков, отыгрывающих болезненные состояния или столкновения с привидениями, а ультрафиолетовые лампы помогают изображать грёзы, кошмары или встречи с монстрами, искажающими окружающую реальность.

Свечи заставляют людей подсознательно жаться к ним, поскольку темнота вокруг начинает казаться особо зловещей. Разумеется, со свечами и другими источниками открытого пламени вам следует обходиться как можно осторожнее.

Звук

Хотя человеческая природа такова, что глазами вы воспринимаем намного больше, чем ушами, Рассказчику лучше заранее подобрать звуки для интересных сюжетных моментов. В конце концов, звук перестрелки и крик вовлекают в игру куда больше, чем констатация факта: “Вы слышите выстрел и крик”.

Музыка

Трудно представить себе игру, которая не использовала бы саундтрек для создания и углубления атмосферы. На простейшем уровне музыку можно разделить на два типа: внутриигровую и внеигровую. Первая звучит в тех местах, в которых происходят определённые события – причём она постоянно меняется в зависимости от характера происходящего.

Внеигровая музыка ставится в тех местах (или в те периоды игры), в которых не происходит ничего значимого. Она может оставаться сравнительно неизменной и просто поддерживать у игроков хорошее настроение.

Особый приём: лейтмотив

Лейтмотивом называется звуковая дорожка, сопровождающая появление определённого персонажа или предмета. Например, если игроки услышат определённую музыку при первом столкновении с непобедимым убийцей, они начнут нервничать всякий раз, когда будут слышать эту мелодию.

Только не перегните с использованием одинаковой музыки. Даже если она и не надоест игрокам, она может слишком многое рассказать игрокам. В конце концов, откуда им знать, что в доме скрывался тот самый убийца, если они ещё не успели его увидеть?

Наполнение мира

Мир игры строится ровно из двух тесно связанных элементов: фантазии игроков и вашего реквизита. Если вам некогда заниматься поиском подходящих символов и предметов, попросите о помощи своих Повествователей или даже других игроков. У некоторых участников могут обнаружиться великолепные навыки работы с деревом или даже металлом, а кто-то может нарисовать вам несколько высококлассных портретов.

Если кто-то особенно постарался над созданием реквизита, разместите его у всех на виду или даже сделайте важной частью сюжета. Например, дневник, заполненный каллиграфическим почерком, может содержать несколько ключевых улик, а красивый портрет может висеть в той комнате, в которой проходит самая долгая часть истории.

Если таких помощников у вас не обнаруживается, ограничьтесь тем, что имеете под рукой или можете купить за небольшие деньги. Не беспокойтесь о том, что подобные вещи смотрятся недостаточно стильно. Всё, чему вы придаёте сюжетное значение, будет восприниматься игроками серьёзнее, чем вы можете ожидать.

Предметные карточки

Не следует загромождать игровое пространство ненужным реквизитом. Бокалы с вином, кошельки, часы – всё это можно обозначить одной-двумя карточками с описанием предметов, якобы лежащих на столе и висящих на стенах. Особенно это касается важных предметов. Например, вышеупомянутые бокалы с вином не играют в большинстве игр никакой роли, а потому вы можете их спокойно проигнорировать – но оружие и артефакты *всегда* требуют таких карточек.

При желании вы можете придать карточкам определённый цвет, с тем чтобы игроки сразу знали, как реагировать на определённый предмет (например, *красный – оружие* или *коричневый – книги*). Помимо названия, карточки могут содержать информацию обо всём, что может заинтересовать игроков: в каком состоянии эти предметы, какие модификаторы они налагают на проверки характеристик, высока ли их Прочность и так далее.

Личный реквизит

Хорошей идеей для каждого игрока будет прихватить с собой несколько небольших предметов, символизирующих их профессию, интересы или принадлежность к определённой внутриигровой команде. Например. учёный может носить при себе планшет или записную книжку, студент – рюкзак с тетрадками, а бизнесмен – чемодан с телефоном.

Не нужно покупать для этого дорогие вещи. Даже самый простой чемодан и старенький телефон всё равно позволит игрокам увидеть в вас бизнесмена, если вы хорошо подадите свой образ.

Вам не обязательно постоянно использовать свой реквизит: например, учёный может ничего не записывать в свою книжку, а студент – не читать ни один из своих конспектов. Однако старайтесь держать реквизит на виду или сочетать его со своими жестами. Например, заядлый курильщик может постоянно вертеть в руках сигарету или щёлкать зажигалкой от разыгравшихся нервов.

Внутриигровые отличия

Иногда игроки не знают, какие предметы *реального* мира находятся в их игровой действительности, а какие им следует игнорировать. Например, если они заходят в вашу домашнюю библиотеку в поисках колдовской книги, возможно, у них возникнут проблемы с тем, чтобы искать игровой фолиант среди сотен обычных книг.

В этом случае прикрепите к внутриигровым объектам дешёвые стикеры, обозначающие их пребывание в игровой реальности. Остальные предметы в таких условиях будут считаться просто элементами окружения.

Места для отдыха

Начинающие Рассказчики часто забывают отвести хотя бы самое небольшое местечко под отдых. В таких местах лучше поставить столики с освежающими напитками и хоть сколько-нибудь здоровой пищей. Учтите, что чипсы, бургеры и газировка придают энергии только временно: в долгосрочной же перспективе они, напротив, могут отнять у игроков силы и вызвать лёгкую раздражительность, если даже не головные боли или сонливость.

Постарайтесь учитывать и то, что у некоторых игроков могут быть личные диетические предпочтения. В целом, такие моменты обсуждаются перед игрой, и ничто не мешает игрокам самим приносить закуски и напитки для себя лично.

При желании вы можете даже сделать место для отдыха частью внутриигрового мира: например, создав бар, в котором – благодаря паре новых наклеек – рутбир станет водкой, а кола – *ромом* и колой. Это позволит игрокам оставаться в роли даже невзирая на то, что технически они прерывают отыгрыш и занимают метаигровыми делами.

Костюмы

Мир Тьмы чрезвычайно похож на наш собственный. Теоретически это означает, что люди в нём одеваются так же, как в нашем мире. С другой стороны, персонажи должны как-то выделяться. Если большая часть игроков придёт на игру в футболках и джинсах, готический дух истории станет заметно слабее. Более того, иногда выбор одежды позволяет подчеркнуть определённые тематические или политические элементы игры: об этом мы ещё упомянем ниже.

Пожалуй, самый ценный совет, который можно дать игроку, выбирающему костюм, заключается в том, что поиск костюма нужно начать задолго до игры. Если вы попробуете подобрать себе костюм в день игры или даже за сутки до этого, вы почти наверняка обнаружите, что в нём чего-то не хватает.

Если у вас нет опыта в выборе интересных костюмов, просто загляните в местные магазины одежды и попытайтесь найти самые примечательные элементы одежды во всём ассортименте. Не ограничивайтесь балахонами и футболками: посмотрите на банданы, нарукавные повязки, бейджики и другие отличительные элементы одежды.

В крайнем случае поступайте так же, как большинство Повествователей: подыщите себе побольше чёрных костюмов без отвлекающих рисунков и логотипов. Сменяйте их в зависимости от выбранной роли или даже состояния, в котором находится персонаж.

Визуальная скоропись

Запомните этот трюк: всякий раз, когда вам нужно вызывать со стороны игроков определённую реакцию, попросите Повествователя выйти к ним в определённом костюме. Каждый костюм должен символизировать свой образ: например, синюю нарукавную повязку могут носить только полицейские, а белые банданы – члены городских банд.

После того как игроки запомнят все эти символы (а они запомнят их быстро), они начнут реагировать на появление Повествователей в их игровых ипостасях именно таким образом, которого вы и добавилась.

Не бойтесь вводить новые символы прямо в ходе игры. Например, если посередине сюжета у вас начинается массовое нашествие зомби, вы можете заявить, что отныне любой Повествователь с зелёной краской на лице отыгрывает роль ожившего мертвеца или что Повествователь, покрывший лицо тёмно-серым гримом, играет роль призрака (и реагировать на него должны только те, кто владеет мистическим зрением).

Более того, эти фокусы могут использовать и обычные игроки. Например, при переходе в другое измерение игрок может надевать на руку специальную тёмно-серую повязку, а невидимка – прятаться под чёрным брезентовым плащом.

Групповые костюмы

В сущности, игроки могут даже намеренно выбирать похожие костюмы или наносить на себя одинаковый грим, чтобы подчеркнуть свою принадлежность к одной ячейке, команде, банде и даже расе оккультных существ.

Макияж

Костюмы, жесты и листы персонажей можно менять хоть до бесконечности – куда труднее изменить *лицо*. Если вы хотите, чтобы окружающие воспринимали вас как совершенно другого человека, используйте макияж. Хороший гримёр может даже заставить других игроков и вправду поверить, что перед ними – другой человек!

Ниже мы приведём несколько самых элементарных советов по нанесению красок на тело, однако сразу необходимо добавить, что вы не просто можете, но и должны экспериментировать со своей внешностью. Проверьте, как вам идёт та или иная причёска. Купите себе парик или даже несколько. Мужчины могут поэкспериментировать с бородами.

Если вы только начинаете ознакамливаться с техниками гримировки, старайтесь идти маленькими шагами. Начинайте с небольшого количества макияжа и уже затем добавляйте больше. Это не означает, что новички не смогут использовать эти техники во всей красе: даже нескольких штрихов достаточно, чтобы превратить учтивого вампира в жуткого клоуна.

Однако чем больше вы будете владеть техниками гримировки, тем большие возможности будут вам открываться. Некоторые игроки даже приходят на игру с поддельными волосами, жидким латексом, лысыми шапками, капсулами искусственной крови, острыми ушами, специальными контактными линзами и даже протезами!

Примеры грима

Чёрные зубы: Всё просто – купите краску для зубов в ближайшем магазине костюмов. Только учтите, что помада прилипает к зубам – даже если и ненадолго. Не беспокойтесь: это не вредно.

Кровь: Смешайте шоколадный сироп, сахар, воду и пищевой краситель. Помните, что обычно такая кровь не предназначена для проглатывания. И конечно, будьте готовы объяснить случайным прохожим, что это всего лишь краска.

Синяки: Используйте сочетание тёмно-красных, чёрных или фиолетовых румян. Тени для век в схожих цветах тоже отлично работают в этих целях. Добавление некоторых других цветов, вроде зелёного или жёлтого, может придать вашим синякам ещё более болезненный вид.

Грязь и следы утомления: Положите чёрные или серые тени под нижние веки, возможно, смешав их с оттенками светло-жёлтого. Затемните их, пока не достигнете желаемого тона. Натрите кожу на лице и тыльной стороне рук жжёной пробкой – это придаст вам грязный и утомлённый вид, как если бы вы не мылись уже с неделю.

Окрашенные волосы: Используйте или краску для волос, или – в целях сокращения расходов – дешёвый спрей для волос. Учтите, что он быстро слетает.

Поддельные клыки: Избегайте использования дешёвых пластиковых клыков из магазина игрушек – они только вызывают смех и никогда не подчёркивают готическую атмосферу игры. Лучше возьмите клыки покрупнее – если возможно, самостоятельно склейте два крупных клыка. Кроме того, старайтесь ограничиваться только двумя верхними: попытка вставить два клыка сверху и два снизу придаст вам скорее собачий, чем вампирский вид.

Звериный облик: И наоборот, можете использовать этот приём для придания себе оборотнической или просто звероподобной внешности. Купите дешёвый набор для макияжа, состоящий из чёрных и тёмно-коричневых оттенков. Старайтесь, однако, не использовать слишком большого количества разных красок: вы создаёте пугающе-хоррорный образ хищника, а не весёлую зверушку из мультиков.

Старость: Затемните естественные борозды на бровях жжёной пробкой и карандашом. Углубите уголки рта и глаз. Раскрасьте волосы белым или серым.

Шрамы и порезы: Вам понадобится подводка для глаз. Для особо ярких, впечатляющих рубцов можно использовать красно-коричневую акриловую краску.

Болезнь: Нанесите тусклый макияж вокруг глаз, а затем добавьте слабые пятнышки жёлтого, зелёного или других подходящих (но всё ещё относительно естественных) цветов на лицо.

Татуировки: Наносите их маркерами или подводкой для глаз. Не используйте несмываемую краску, иначе вам придётся подолгу объясняться на работе или в своём учебном заведении.

Бледность и вампиризм: Используйте разные варианты белого грима, но обязательно смешивайте его с другими, более тёплыми оттенками. Вам нужно придать себе бледности, а не покрыть лицо штукатуркой.

Призрак или зомби: Вам понадобится та же палитра, что и в случае с вампирами. Добавьте шрамы или разрезы, положите вокруг рта, лицевых костей и глаз чёрные тени. Готово!

Трудности коллективной игры

В этом разделе рассматриваются общие проблемы и трудности, которые могут возникнуть во время подготовки к игре или даже в ходе самой истории. Здесь же даны советы по борьбе с подобными неприятностями. При столкновении с описанными ниже трудностями рекомендуется убедиться, что все участники игрового процесса понимают, в чём заключается суть игры, и настроить их на коллективное обсуждение проблем.

В конце концов, **Mind's Eye Treatre** – всего лишь игра, и хотя некоторые вопросы требуют от Рассказчика такта и умения объяснить игроку проблему, не расстроив его и не застопорив ход всей игры, важно подчеркнуть, что публичный выговор игроку никогда не помогает решить проблему. Сохраняйте вежливый и спокойный подход к устранению неприятностей, однако не скрывайте от таких игроков самого наличия проблемы и не позволяйте им разрушить игру для других игроков.

Скучающие игроки

Не паникуйте. У вас просто нет возможности знать, чего хочет каждый из игроков. Кроме того, у них тоже есть свои обязательства по улучшению игрового процесса. Если игроки скучают, это не всегда означает, что ошибку допустили исключительно вы.

Тем не менее, если говорить об обязанностях, то вы действительно *обязаны* разобраться со скукой как можно быстрее. Как только услышите жалобу игрока на скучный сюжет, обратитесь к нему с одним или несколькими из этих вопросов:

- Активно ли он борется за достижение своих целей?
- Не скрывает ли он от других игроков информацию, которой должен был поделиться?
- Не избегает ли он вообще других игроков?
- Не пропустил ли он ту или иную улику (либо другой важный элемент сюжета)?
- Создал ли он интересного персонажа?
- Возможно, ему просто хочется, чтобы темп игры немного ускорился?
- И напротив, возможно, он слишком легко всего добивается?
- Возможно, ему не нравится (или кажется непонятным) совершенно конкретный элемент истории?

Учтите, что некоторым игрокам просто нравится жаловаться. Это просто прискорбный жизненный факт: как бы вы ни старались, такие игроки будут озвучивать абстрактные жалобы, не всегда имеющие реального отношения к игровому процессу.

Постарайтесь отвлечь таких игроков дополнительными сюжетными линиями, но не отказывайтесь от тех ситуаций и сцен, которые не понравились конкретно этим игрокам, но потенциально могут понравиться всем остальным.

В худшем случае будьте готовы смириться со скукой и недовольством таких игроков. Это может прозвучать удручающе, но порой вы буквально ничего не можете сделать для улучшения их настроения.

Слишком много насилия

Некоторые игроки используют общую атмосферу жестокости и бессердечности Мира Тьмы в качестве оправдания для создания боевых персонажей. Иногда это оправдание соответствует действительности: отдельные типажи сверхъестественных протагонистов и вовсе связаны с агрессивными, кровожадными образами.

Однако не реже игроки просто игнорируют изобретательные способы решения проблем и пытаются устроить резню в галерее, музее, площади или супермаркете.

Боритесь с этим проклятием по принципу *клин клином*. Даже самый сильный вампир должен будет отвечать перед более сильными кровососами. Даже самый умелый убийца не сможет бороться один на один с полицией всего города.

В крайнем случае поговорите с игроком напрямую. Мир Тьмы должен поднимать вопросы о природе зла и насилия, не превращая игру в кошмар для других участников.

Расстройство игроков

Реалии Мира Тьмы требуют от Рассказчика хотя бы время от времени создавать условия, в которых герои будут практически неспособны переломить ситуацию в свою пользу. Это нормально.

Ненормальными эти условия становятся тогда, когда вы лишаете такой возможности *игроков*. Если игроки действительно не имеют возможности проявить себя на игре потому, что вы организовали такие условия, немедленно их измените.

С другой стороны, куда вероятнее, что они оказались в таком положении потому, что слишком увлеклись тупиковой сюжетной линией, пропустили мимо ушей признание убийцы или просто проигнорировали наиболее очевидный способ раскрытия преступления.

В таком случае просто намекните расстроенному игроку, в каком направлении он забыл поискать ответ. Не нужно брать его за руку и показывать, куда идти, однако намёк может быть настолько прозрачным, насколько это нужно для вселения второго дыхания в игрока.

Новые игроки

Если новичок никогда не играл в ролевые игры, попытку забросить его в самый центр массовой деятельности через пять минут после общего разъяснения правил можно назвать по меньшей мере жестокой. Конечно, такие игроки часто приходят целыми группами, состоящими из друзей и даже супругов, однако и это всего лишь свидетельствует о том, что поодиночке они боятся не вписаться в коллектив.

Прежде всего, попросите таких игроков создавать персонажей, которые не обладают по-настоящему фундаментальным воздействием на сюжет. Более того, если они создадут сравнительно неприметных личностей, позвольте им экспериментировать с Навыками и другими характеристиками, понемногу меняя их от игры к игре.

Чаще всего, конечно же, вам придётся напоминать им о том, что внутриигровая этика запрещает обсуждать вопросы реального мира прямо в процессе отыгрыша. Напомните им о существовании специальных комнат или участков, в которых решаются все вопросы, не относящиеся к игре.

Кроме того, внимательно слушайте, что игрок говорит вам как Рассказчику (или даже Повествователю). Учтите, что новички не рискуют побеспокоить "администраторский состав" без веской причины. Если вы не станете слушать новичка, только-только набравшегося духу к вам подойти, вы только убедите его в том, что у него нет права голоса.

Как только вы почувствуете, что игрок вжился в роль и привык к реалиям игр такого формата, попросите его окончательно определиться с характеристиками и отправляйте его в свободное путешествие.

Метагейминг

Метагеймингом называются неправдоподобные ситуации, в которых персонаж использует информацию, известную его *игроку*, а не ему самому. Если игроки обращаются к метагеймингу для обсуждения каких-либо важных деталей игры, попросите их использовать знак "*вне игры*" (перекрещивание указательного и среднего пальцев). Если же игроки начинают использовать информацию из официальных книг наподобие **Vampire: the Requiem** или **Mage: the Awakening**, отведите их в сторону и напомните, что, обсуждая такие явления, они выходят из роли. Кроме того, подчеркните, что в вашей истории информация из подобных книг может оказаться неточной, неполной и даже ложной.

Проблема со спорщиками

Некоторые игроки любят докапываться до вашего мнения по любым вопросам, заставляя вас отвлекаться на спор или разъяснения вместо того, чтобы продолжать игру. Спросите игрока, может ли он продолжить игру сейчас и поговорить с вами потом.

Если он хочет выразить своё недовольство по определённому вопросу прямо здесь и сейчас, попросите его коротко сформулировать свою мысль, внимательно выслушайте его и вынесите решение. *Не* давайте ему манипулировать вами, вызывая чувство вины или попросту заговаривая вам зубы.

Какое бы решение вы ни приняли, оно должно быть окончательным. Если игроки увидят, что вы постарались выслушать недовольного, они будут уважать ваше решение. Если же вы поддадитесь на манипуляции, вы рискуете показать другим игрокам, как легко им влиять на ваши решения и извлекать пользу из вашего нежелания спорить.

У вас есть право на личную жизнь

Не ставьте игровые приоритеты выше собственной повседневной жизни. Не бойтесь передавать бразды правления доверенным Повествователям или просто отказываться от участия в ближайших играх. Восьмое неизменное правило **Mind's Eye Treatre** гласит, что удовольствие должны получать все – включая, разумеется, вас. В крайнем случае объявите проведение короткой игры на другую тему, если на неё у вас будет время и душевные силы. Как только вы перезарядите эмоциональные батарейки, вы сможете возобновить и старый сюжет.

Никаких белых ворон

Не бойтесь запрещать игрокам брать роли, которые просто не сочетаются с образами других персонажей. Хотя с творческой точки зрения может быть интересно создать персонажа, не соответствующего никаких известным стереотипам, такой герой будет постоянно выбиваться из общего ряда – что может как принести ему неожиданные проблемы, так и предоставить огромное преимущество, недоступное окружающим.

Жульничество

Подобное будет случаться. Это может быть глупо и просто бессмысленно, но некоторые игроки будут приписывать себе характеристики, которыми они не обладают, использовать карточные фокусы или увеличивать себе очки опыта.

Если кого-либо обвиняют в жульничестве, отведите игрока в сторону и обсудите с ним ситуацию. *Обязательно* исходите из предположения, что другие игроки могли ошибиться. Если вы обвините человека, не разобравшись в ситуации, он не только обидится на вас лично, но и не захочет продолжать игру.

С другой стороны, не оставляйте сообщение о жульничестве без внимания. В этом случае уже честные игроки потеряют в вас веру и не захотят прилагать усилия к созданию интересной истории.

В зависимости от серьёзности жульничества вы можете или дать игроку предупреждение, или вычеркнуть его из числа участников.

Лазейки

Как бы мы ни старались над тестированием игровых правил и соблюдением внутреннего баланса, ни одна игра, вышедшая из-под пера **White Wolf**, не лишена своих недостатков. Время от времени игроки будут находить лазейки в правилах, и хотя большинство из них честно откажутся их использовать ради сохранения духа игры, некоторые превратят их в средство преодоления любых трудностей.

В таких случаях вынесите решение, исправляющее лазейку. Сделать это должны именно *вы.* Ни одна книга, включая даже официальные приложения с корректировками правил, не должна обладать большим авторитетом в вашей игре, чем вы сами. Скажите, как будут решаться игромеханические конфликты, и продолжайте наслаждаться игрой.

Провал

Иногда, разговаривая с игроками, вы можете обнаружить, что они не считают текущий сюжет интересным. Конечно, некоторые игроки жалуются всегда и на всё – кстати, будьте готовы к подобному, – но иногда вы можете с ужасом осознать, что даже самые лучшие и доверенные из ваших товарищей предлагают сменить ход сюжета.

Не торопитесь принимать резкие меры на основе одной-двух жалоб, но если с замечаниями этих нескольких игроков согласны и другие, попробуйте поменять направление игры.

В худшем случае доиграйте текущий сценарий как можно скорее и замените его другим. Печальный факт нашей жизни заключается в том, что иногда научиться мы можем только на горьких ошибках.

“Мы уходим”

Такие моменты были у каждого опытного Рассказчика. Вы уже приготовились к проведению сцены, разложили весь реквизит, подготовили музыку и собрали вокруг себя игроков, и вдруг некоторые из них заявляют, что хотят перейти в другую часть игровой зоны для выполнения тех или иных действий.

Вместо того чтобы просто беспомощно их отпускать, попробуйте убедить их в том, что именно здесь вот-вот произойдёт нечто важное для их персонажей. Не открывайте сущность грядущих событий заранее, но не бойтесь слегка приподнять завесу и апеллировать к интересам их персонажей. Вы не поверите, но этот способ работает на удивление гладко.

Как правило, игроки желают уйти только потому, что искренне полагают, что в этой локации им просто нечего делать. А потому не бойтесь прямолинейности. Предложите им остаться. Уйти они ещё успеют.

Фаворитизм

Если вас обвиняют в том, что вы благоволите к одним игрокам и обходитесь строже с другими, убедитесь, что это действительно не так. Возможно, вы действительно не заметили, как протянули руку одному персонажу там, где отказали в поблажках другому. Объясните, почему вы рассудили спор так или иначе, однако придерживайтесь озвученных критериев и дальше.

К сожалению, как бы вы ни старались, обвинения в фаворитизме (даже озвученные шутливо) всё равно будут время от времени поступать в ваш адрес. Один игрок "погибает" и ищет, кого обвинить в своей смерти. Другой не прошёл проверку, с которой справились все остальные, и чувствует себя ущемлённым. Объясните такому игроку, почему он не должен держать зла ни на вас, ни на игровую систему. Если он продолжает считать вас поборником фаворитизма, отведите его в сторону и попросите аргументировать свою мысль.

Не исключайте возможности, что он может быть прав! Если это действительно так, извинитесь и предоставьте ему все отнятые преимущества. Если он просто зациклился на своей обиде, привыкните к этому и считайте его обиду печальной, но неотъемлемой частью игры.

Откройте, полиция

По опыту других ролевых игр многие игроки привыкли считать полицию глубоко пассивной, бездеятельной организацией, которая появляется только затем, чтобы задать персонажам пару вопросов и снять с них все подозрения.

Тем не менее, в Мире Тьмы полиция должна выступать в роли постоянной угрозы для тех, кто проникает на чужую территорию, крадёт чужое имущество и тем более убивает людей. Более того, учитывая коррумпированность всего Мира Тьмы, полицейские в таких играх могут представлять опасность даже для светлых и добродетельных персонажей. Не позволяйте игрокам забывать о том, что они *в меньшинстве*.

С другой стороны, старайтесь и не переборщить с давлением, чтобы не заставлять игроков чувствовать себя ущемлёнными. В целом считайте, что полицейские появляются приблизительно в таких случаях:

• Когда игроки совершают по-настоящему громкое преступление наподобие уничтожения достопримечательности, кражу национального сокровища или убийства одного из самих полицейских

• Когда персонажи нарушают закон *постоянно* – даже если и "в малых дозах"

• Когда герои используют военное оружие или взрывчатку.

Сверхъестественный перегруз

Как правило, изобилие сверхъестественных артефактов, сил и даже чудовищ свойственно почти каждой игре, разворачивающейся в рамках **Mind's Eye Theatre**. Тем не менее, сверхъестественные элементы должны только помогать персонажам проявлять себя более выразительно (например, решая оккультные тайны или борясь с практически непобедимым противником). Если вам начинает казаться, что каждый игрок теперь тесно связан со сверхъестественным миром, скорее всего, вам следует понемногу снизить роль мистики в общем сюжете и ограничить её использование только в тех случаях, когда она делает игру намного, намного ярче.

Пусть артефакты и монстры показывают мир с необычного ракурса – а не заслоняют его собой.

Проблемы с кроссовером

Каждая игра **Mind's Eye Theatre** предполагает, что протагонистами будут именно те существа, которым посвящена каждая книга по отдельности. Например, вампиры относятся к смертным как к инструментам или рабам, а оборотни, хоть и видят в людях своих дальних родственников, способны расправиться с несколькими вооружёнными солдатами, даже не принимая своё боевое обличье.

Если на вашу игру желает прийти хоть сколько-нибудь большое количество игроков, выбравших роли *разных* обитателей Мира Тьмы, постарайтесь либо ослабить способности самых могущественных из них, либо ограничить само их количество. Например, в игре, посвящённой охоте на нежить, вы можете ограничить численность кровососов всего до нескольких молодых Сородичей. Пусть они будут сильнее других игроков, но их будет намного, намного меньше, чем их потенциальных врагов.

Если игроки начнут возражать вам, напомните, что задача любого сеттинга – сделать честными и сбалансированными конкретно те игры, для проведения которых они и написаны. Задача глобального “архисеттинга”, комбинирующего разные игры в пределах одной истории, заключается в том, чтобы сбалансировать уже сам кроссовер.

Наконец, не стесняйтесь делать людей сильнее или повышать весомость их преимуществ. Например, оборотни могут обладать физической мощью и регенерацией, однако люди намного сплочённее и иногда способны поднять на борьбу с чудовищами даже целый район современного мегаполиса. Помните, что вампиры не без причины придумали Маскарад.

И ещё кое-что. Даже прежде, чем позволять игрокам подобрать себе настолько разные роли для грядущей истории, спросите их, зачем им вообще совмещать в одном сценарии разные типы существ. В конечном счёте, заметная часть удовольствия от игры за вампира, оборотня или колдуна заключается в том, чтобы погрузиться в уникальную ночную культуру этих существ.

Вампир, решающий проблемы магов вместо того, чтобы участвовать в подлых интригах городского Элизиума, утрачивает связь именно с собственной культурой. Это же касается оборотня, увязшего в политических дрязгах вместо того, чтобы стеречь мир от опасных духов, и мага, сосредоточенного на борьбе с Чистыми.

Такие протагонисты напоминают скорее мрачную версию супергероев, объединившихся для отражения очередной глобальной угрозы, чем полноценных готических антигероев, борющихся за последние капли ускользающей человечности.

Трудные игроки

Хотя и не следует перебарщивать со строгостью, если кто-либо из игроков откровенно мешает остальным наслаждаться игрой, возможно, вам следует озвучить одно-единственное предупреждение – а после этого предложить им покинуть игру. Опять же, не злоупотребляйте своими полномочиями, но помните, что ваша задача состоит в создании приятного времяпровождения и для остальных игроков. Не жертвуйте удовольствием большинства в угоду одному грубияну или ворчуну.

В частности, вы вправе избавляться и от игроков, которые просто не хотят учитывать стиль и жанр игры. Особенно часто это происходит в случае с игроками, пытающимися решать любые конфликты силой и игнорируют жанровые особенности Мира Тьмы. Безусловно, для начала вам стоит попробовать найти с ними общий язык – однако если это окажется невозможно, попросите их подыскать для себя другую игру, не связанную социальным отыгрышем и нравственной проблематикой.

Проведение игр на конвентах

Большинство правил и материалов, приведённых в этой книге, посвящены особенностям отыгрыша и вождения *длительных* игр живого действия. Такие игры могут разворачиваться на протяжении нескольких дней, недель, месяцев, а иногда и лет реального времени.

Тем не менее, иногда Рассказчики создают более короткие игры, которые длятся всего два-три дня – например, от начала до конца ролевого конвента или другого массового мероприятия. Безусловно, некоторые конвенты могут продлиться до целой недели, однако их следует назвать исключением, а не правилом.

Так каких принципов следует придерживаться при проведении таких коротких, но всё же достаточно массовых игр?

Создайте один понятный, универсальный конфликт

Вчитайтесь в эту формулировку. Ваша задача при написании сценария для игры заключается в том, чтобы конфликт был один на всех, затрагивал сразу каждого персонажа и был понятен без длительных объяснений.

Простейший способ проверить, насколько понятен ваш сюжет, заключается в том, чтобы попытаться сформулировать его одной короткой фразой. Хорошими примерами таких сюжетов могут быть формулировки: “Все пытаются заполучить Макгаффин” или “Если мы не заключим мирный договор через два дня, мы погибнем”.

Каждый персонаж интересен, но каждого можно заменить

Одна из худших – и в то же время самых распространённых – ошибок, которые может совершить новичок при написании сценария для игры на конвенте, заключается в создании одного-единственного персонажа, который обладает центральным значением для сюжета. Когда другие игроки организуют события таким образом, что персонаж исчезает, Рассказчик оказывается перед неприятной необходимостью быстро искать ему замену или переписывать весь сюжет целиком.

Если вам нужен такой “персонаж-Макгаффин”, припишите его роль одному или даже нескольким повествователям и заранее будьте готовы к тому, что его убьют, сместят или нейтрализуют.

Создавайте второстепенные задачи для развлечения, а не продвижения основного сюжета

Как и в случае с "незаменимыми персонажами", на игре вам попросту не нужны задания, которыми будут заниматься лишь несколько игроков (или не будет заниматься никто!), но которые будут содержать важную информацию для всего сюжета. Пусть второстепенные задания будут играть ту же роль, что и "сайд-квесты" в видеоиграх. Если игроки захотят развлечься, они смогут взяться за их выполнение. В остальном помните о самом первом принципе: сюжет должен быть чётким и понятным. Не торопитесь его запутывать, потому что иначе игроки перестанут понимать, как связаны друг с другом отдельные эпизоды сценария.

Разбейте игроков на группы

Этот принцип особенно важен, если на игру приходит особенно впечатляющее количество игроков. Разделите всех персонажей на группы и дайте каждой из них

по одной ключевой цели (к которой они будут стремиться на протяжении всей игры) и ещё по одной-две менее значимые цели на каждый игровой вечер.

Для того чтобы игроки не бросили эти цели, приставьте к каждой группе второстепенного персонажа, в роли которого выступит Повествователь. Не делайте такого персонажа лидером всей компании, но поставьте его на достаточно важную позицию, чтобы игроки слушали его советы или даже были обязаны учитывать его мнение.

Большая пятёрка

Хотя сюжетам, хорошо подходящим для игр в таком формате, поистине нет числа, существует пять старых, проверенных зарисовок, которые всегда отлично показывали себя на конвентах.

- **Мастер:** События сосредоточены вокруг мощного сверхъестественного существа, которое может как принимать активное участие в сценарии, так и просто маячить на заднем плане.
- **Макгаффин:** Все ищут предмет великой силы и значимости.
- **Переговоры:** Члены враждующих фракций собираются для переговоров о перемирии или даже союзе.
- **Катастрофа:** Персонажи оказываются в эпицентре невероятно мощного катаклизма или пытаются предотвратить его наступление в конце истории.
- **Тайна**: В городе произошло серьёзное преступление, и персонажи должны найти виновного прежде, чем тот сбежит или нанесёт следующий удар. В качестве альтернативного варианта полиция считает виновными их самих, и герои знают, что если они не найдут виновного, их посадят.